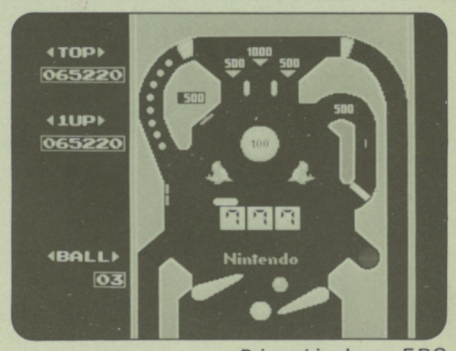
Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from www.Boxoft.com to remove the watermark

EUROPEAN VERSION <NES-P-PN>

Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM™

PINBALL

ANLEITUNG



* Diese Spiel-Kassette kann nur zusammen mit der europäischen Ausführung des NES-Grundgerätes gespielt werden.

© 1983 Nintendo
Nintendo Co.,Ltd.

Printed in Japan FRG

Wir freuen uns, daß Sie sich für das Nintendo® Entertainment System Pinball Pak entschieden haben.

SPIELGEGENSTAND/SPIELBESCHREIBUNG

Zeig, was du draufhast!!!
Laß den Ball zwischen den Puffern rumsausen, spiel mit Doppelflippern, mach eine Bonusrunde. Spiel auf drei verschiedenen Schirmen und laß dich auf zwei Schwierigkeitsgraden herausfordern. Treib die Punktzahl hoch, bis du deinen Gegner geschlagen hast und arbeite dich hoch bis zur Bonusrunde, in der du das Mädchen in Not rettest und das Spiel gewinnst.

Bitte lies diese Anleitungen genau durch, damit du das neue Spiel gut in den Griff bekommst, und heb den Prospekt für spätere Fragen auf.

1. ZUR BEACHTUNG

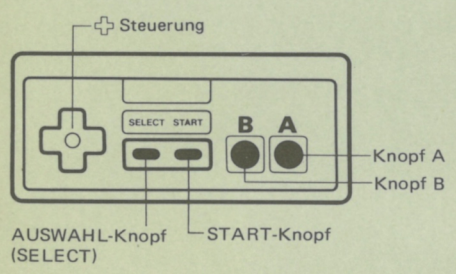
1) Dies ist ein Präzisionsspiel. Man sollte es nicht an sehr heißen oder kalten Orten aufbewahren. Auf keinen Fall sollte man es anstoßen, fallenlassen oder auseinandernehmen.
2) Die Kontakte dürfen nicht berührt, naßgemacht oder verschmutzt werden, sonst geht das Spiel kaputt.
3) Nicht mit Benzin, Alkohol oder anderen Lösungsmitteln reinigen.

Hinweis: Zur Verbesserung des Spiels können technische oder allgemeine Veränderungen ohne Vorankündigung durchgeführt werden.

2. BEZEICHNUNGEN DER BEDIENUNGSTEILE UND BEDIENUNGSANLEITUNG

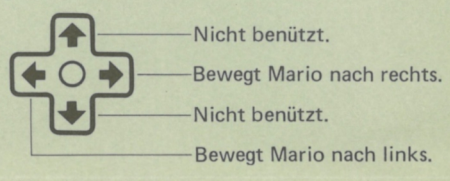
Bedienung 1/Bedienung 2

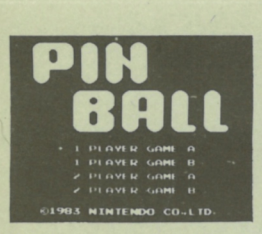
Bedienung 1 – für einen oder 2 Spieler zusammen
Bedienung 2 – für den zweiten Spieler



Knöpfe A und B
* Bewegen den rechten Flipper
* Schießen den Ball ins Spiel (Anschlagfeder).

Steuerung
* Bewegt den linken Flipper.
* Bewegt Mario auf dem Bonusbildschirm (s. rechts).





AUSWAHL-Knopf (SELECT)
Stell das Sternchen (*) mit dem AUSWAHL-Knopf auf die Spielart, die du haben möchtest.

START-Knopf
Mit diesem Knopf beginnt man das Spiel.

Pause:
Wenn du mitten in einem Spiel eine Pause machen möchtest, drückst du einfach den START-Knopf. Dann ertönt das Pausenzeichen, und das Spiel wird unterbrochen. Zum Weiterspielen an der gleichen Stelle noch einmal auf START drücken.
* Spiel A (GAME A) ist für Anfänger, Spiel B (GAME B) für Experten.

3. SO WIRD GESPIELT

- Schieß den Ball mit Knopf A oder B ins Spiel. Je länger du den Knopf niederdrückst, desto stärker wird die Feder niedergedrückt und der Ball herausgestoßen.
- Steuere den rechten Flipper entweder mit Knopf A oder B, und den linken mit der Steuerung ✥ .
- 3 Bilder stehen zur Verfügung: A, B und C. Bild A ist die obere Hälfte des Spielfelds. Wenn der Ball in die untere Hälfte hinunterfällt, erscheint Bild B. Wenn der Ball aber in Loch (13) im Bild B fällt, erscheint Bild C (mit Mario).
- In Bild C kannst du mit der Steuerung ✥ Mario nach links und rechts schicken, den Ball spielen und das Mädchen retten.
- Die Flipper verschwinden bei 100000 Punkten und kommen bei 150000 Punkten wieder.
- Bei 50000 gibt es einen Extraball.

Bild A

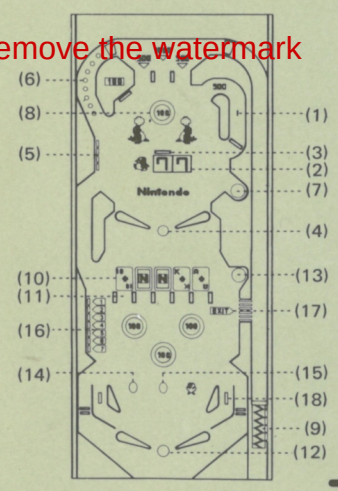


Bild B

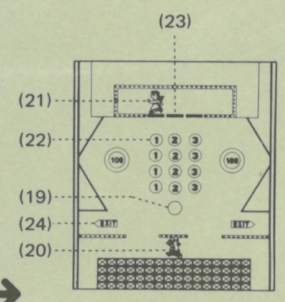


Bild C

Flipperdetails
(1) Passage
(2) Automatenfenster
(3) Automatenziel
(4) Versenkbares Hindernis
(5) Zielserie 1
(6) Passagenlichter
(7) Lochspringer
(8) Puffer
(9) Anschläger (Feder)
(10) Spielkarten
(11) Passage
(12) Versenkbares Hindernis
(13) Loch
(14) Eier
(15) Küken
(16) Zielserie 2
(17) Ausgang (EXIT)
(18) Seitliche Passage
(19) Loch
(20) Mario
(21) Mädchen
(22) Bingolichter
(23) Boden
(24) Ausgang (EXIT)

Regeln

Bild A
1) Wenn der Ball durch eine Passage läuft, in der ein Betrag angeschrieben ist, wird der Betrag zum Gesamtbetrag addiert.
2) Wenn der Ball durch Passage (1) läuft, gibt es 500 Punkte Bonus, und das Automatenfenster (2) dreht sich.
3) Wenn der Ball das Automatenziel (3) trifft, bleibt das Fenster (2) darunter stehen.
   - Die Kombination 3 3 3 bringt 3330 Punkte Bonus, und das versenkbare Hindernis (4) kommt sechs Sekunden lang hoch. Es verschwindet wieder, wenn der Ball durch Passage (1) läuft.
   - Die Kombination 7 7 7 bringt 7770 Punkte Bonus, und das versenkbare Hindernis (4) kommt 14 Sekunden lang hoch. Es verschwindet wieder, wenn der Ball durch Passage (1) läuft.
   - Die Kombination 🎭🎭🎭 bringt das versenkbare Hindernis (4) hoch, und alle Punktgewinne, die man macht, während es oben ist, werden doppelt gezählt. Es verschwindet wieder, wenn der Ball durch Passage (1) läuft.
   - Für jeden 🎭, der erscheint, gibt es 1000 Punkte Bonus.
4) Das versenkbare Hindernis (4) verschwindet bei 100000 und bei 150000.
5) Wenn der Ball Ziel 1 (5) trifft, verschwindet es, und du bekommst 100 Punkte. Wenn du alle vier Ziele umlegst, beträgt der Bonus 1000 Punkte.
6) Für ein ausgelöschtes Passagenlicht (6) gibts 100 Punkte, und 2000 Punkte Bonus für alle Lichter.
7) Wenn der Ball in einen Lochspringer (7) fällt, wird er wieder herausgeworfen. Ein Ball, der in Bild C gefallen ist, wird durch Lochspringer (7) wieder herausgeworfen.
8) An verschiedenen Stellen entlang der Seiten befinden sich Treter, die dem Ball kräftig eins verpassen. Dafür gibt es jedesmal 10 Punkte.
9) Wenn der Ball auf Puffer (8) trifft, bekommst du 100 Punkte (Bilder A, B und C).

Bild B
1) Schlag den Ball mit der Feder (9) ins Spiel.
2) Fünf Spielkarten (10) stehen in einer Reihe da.
   - Diese Karten sind anfangs mit dem Gesicht nach unten. Wenn der Ball durch die Kartenpassage (11) läuft, stellen sich die Karten auf und zeigen das Pikzeichen. Jede aufgestellte Karte ist 500 Punkte wert.
   - Wenn alle 5 Pik das Gesicht zeigen, gibt es 5000 Punkte Bonus, und das versenkbare Hindernis (12) kommt hoch.
3) Wenn der Ball in das Loch (13) fällt, wird er kleiner, und das Bild wechselt zu C (Marios Bild, s.u.).
4) 3 Eier (14) stehen in einer Reihe.
   - Wenn der Ball über Eier läuft, zerbrechen sie. Dann schlüpfen Küken aus und schlagen mit den Flügeln. Wenn der Ball noch einmal drüberläuft, werden wieder Eier daraus.
   - Sobald alle drei Eier Küken geworden sind, erscheint der Anschlag. Er verschwindet erst wieder, wenn der nächste Ball eingeschossen wird.
5) Wenn der Ball Ziel 2 (16) trifft, verschwindet es, und das bringt wieder 1000 Punkte Bonus. Daraufhin erscheint Ausgang (17), und wenn der Ball da durchläuft, kommt er zurück in die Ausgangsposition. Das Spiel beginnt dann wieder von neuem.
6) Wenn der Ball durch die Seitenpassage (18) läuft, öffnet sich der verschlossene Ausgang, und Ziel 2 (16) erscheint wieder.
7) Nachdem 3 Bälle ins Aus gegangen sind, erscheint die Schrift GAME OVER (Spiel vorbei).

Bild C
1) Wenn ein Ball in Loch (13) im Bild B fällt, kommt er durch Loch (19) in Bild C wieder zum Vorschein, und das Loch schließt sich.
2) Schick Mario (20) nach links und rechts, damit die Bälle, die von oben herunterkommen, von ihm abspringen.
3) Ein Mädchen marschiert oben ins Bild.
   - Jedesmal, wenn der Ball über ein Bingolicht (22) läuft, ändert sich die Farbe des Lichts. Wenn alle Lichter in einer senkrechten Reihe (alle Lichter mit der gleichen Nummer) die gleiche Farbe haben, bricht die Bodenpartie, über die das Mädchen gerade geht, durch. Wenn die Lichter wieder die gleiche Farbe haben und das Loch im Boden zu groß zum Drüberspringen wird, fällt sie durch.
4) Stell Mario so auf, daß er das Mädchen auffangen kann.
   - Wenn er sie nicht fängt, ist der Ball verloren.
   - Wenn er sie auffängt und sicher zum Ausgang (24) bringt, bekommst du 10000 Punkte Bonus. Wenn er sie auf dem Weg zum Ausgang fallenläßt, ist der Ball auch verloren.
5) Wenn der Ball durch eine Seite hinausläuft, kommt er aus dem Lochspringer (7) in Bild A wieder zum Vorschein.